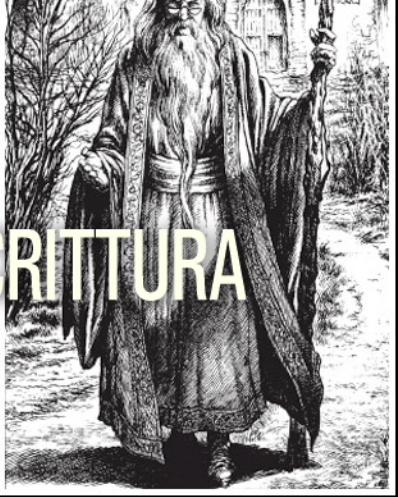
GUIDA ALLA SCRITTURA

DAVE A. HOLT

dimensione avventura



libri NOSTRI

libri
NOSTRI

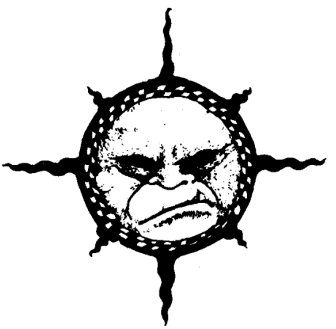
Titolo originale: « How to write a Fighting Fantasy Adventure »
Prima pubblicazione: 2009, www.fightingfantasy.com
© 2009, Steve Jackson e Ian Livingstone per l'ideazione
© 2009, Dave A. Holt, Steve Jackson, Jon Green per il testo
© 2009, www.fightingfantasy.com per le illustrazioni
2010, Librogame's Land – www.librogame.net
Traduzione a cura di Mauro Longo (Mornon)
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Impaginazione a cura di Dirk06

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

FIGHTING FANTASY

GUIDA ALLA SCRITTURA

scritto da Dave A. Holt, Steve Jackson, Jon Green
tradotto da Mauro Longo



librogame'S LAND
www.librogame.net

Nota del Traduttore

Il presente Documento è la traduzione integrale dell'articolo *How to write a Fighting Fantasy Adventure* comparso sul sito www.fightingfantasy.com a Settembre 2009. Oltre al tentativo di rendere al meglio alcuni giochi di parole utilizzati nell'originale, l'unica variazione apportata al testo è quello di una maggiore definizione della sua sistematicità e della struttura dei paragrafi, rimuovendo alcune parti ripetute, visibilmente frutto di errori di pubblicazione. Rispetto a questa esigenza, tuttavia, ogni parte dell'articolo rimane nella posizione esatta che aveva in originale e il nome dei paragrafi è stato mantenuto immutato.

L'articolo non è firmato, ma si ritiene opera dell'amministratore del sito, *Dave A. Holt, The Warlock*.

Grazie a Efrem Orizzonte per la revisione, il completamento delle note e alcuni suggerimenti.

Salve, Avventurieri! Spero gradirete questa guida completa a *Fighting Fantasy*™, che vi rivelerà i segreti del sistema di design, scrittura e playtesting delle avventure di *Fighting Fantasy*[1]. Ho raccolto in questo articolo molti dei segreti più preziosi e delle informazioni più riservate di Steve Jackson, Ian Livingstone e Jon Green[2] sui metodi di costruzione delle loro avventure.
Vi ho incuriosito? Benissimo! Se desiderate scrivere un buon gamebook[3] che possa coinvolgere molti lettori e trasportarli nei mondi della vostra immaginazione, questo articolo è proprio quello che fa al caso vostro!

Sebbene le avventure di *Fighting Fantasy* possano apparire molto semplici da imitare, scoprirete ben presto che ciò non è affatto vero. Avrete invece bisogno di essere metodici e pazienti, di avere dimestichezza con le regole, di essere ben organizzati e, soprattutto, creativi.
Per questo motivo, dovete attendere ancora giusto il tempo di leggere quanto segue. So che molti di voi non vedono l'ora di scrivere epiche imprese ed aggiungere regole più complesse a quelle già esistenti. Ecco quindi una guida onnicomprensiva su come creare al meglio le vostre avventure. Cominciamo subito!

---

1 Da adesso in poi si eviterà di aggiungere il simbolo ™ in calce al nome *Fighting Fantasy*. Si considerino implicitamente la collana e il brand come un marchio registrato (NdT).

2 Rispettivamente i due creatori (e autori principali) della serie e l'autore che si occupa delle più recenti produzioni.

3 Si mantiene il nome originale del prodotto, in Italia maggiormente conosciuto come *Librogame*, che tuttavia è il termine specifico adottato dalla casa editrice E ELLE per una propria collana.

Capitolo 1: Preparazione

Scrivere un'avventura di *Fighting Fantasy* è un'attività che occupa molto tempo. Se non ci credete, chiedete a Ian, Steve e Jon!
Per affrontare al meglio i problemi che si presentano all'inizio del proprio lavoro, il primo passo è quello di sedersi con un quaderno davanti e prendersi tutto il tempo necessario per radunare le idee. Prima di iniziare a scrivere un'avventura dovete lavorare sulle linee della trama, su tutti gli incontri, enigmi, trappole, combattimenti, oggetti speciali, nuove caratteristiche e scenari che vi piacerebbe far incontrare ai lettori.

Tenere sotto controllo la propria creatività è il primo ostacolo che bisogna fronteggiare quando si vuole scrivere un'avventura di *Fighting Fantasy* e, per evitare di perdere tempo e accorgersi troppo tardi di aver commesso qualche errore, dovete pianificare attentamente quello che vi piacerebbe inserire in una storia e quello che, tutto sommato, non vi piace ed è meglio scartare fin dall'inizio.
Queste idee vi daranno un punto di partenza per il canovaccio principale della storia, per lo svolgimento della trama e per i possibili incontri che l'eroe guidato dal lettore dovrà avere durante l'avventura.

Per esempio, una storia scritta a partire dalla suggestione di un'ambientazione marina sarà ovviamente caratterizzata da battaglie navali e creature degli abissi e dall'esplorazione delle profondità dell'oceano e di un'isola perduta.
Ma ci metterete anche i pirati, oppure sarebbe troppo?

Non appena avrete pronta una premessa generale e tutte le vostre idee saranno ben annotate, potrete cominciare a stendere giù il percorso dell'avventura e dovrete decidere se preferite che essa sia *lineare* o *non lineare*.
Se sceglierete di realizzare una storia caratterizzata da un *true path*, ovvero da un unico percorso possibile per raggiungere il giusto finale dell'avventura, il gamebook avrà poca longevità, poiché tutti gli incontri e tutti gli avvenimenti accadranno sempre nello stesso ordine, ogni volta che il giocatore decide di leggere la storia.
Creare un'avventura *non lineare* migliora invece la possibilità di seguire percorsi multipli e trame supplementari e, sebbene più difficile da ideare, tali avventure stimolano i lettori a rigiocare il libro per visitare tutte le sezioni che non sono state esplorate le volte precedenti.
Le avventure *non lineari* sono di gran lunga più popolari poiché aumentano nei lettori il piacere di scegliere percorsi diversi, riducono la semplicità del gamebook e creano la sensazione di possedere una maggiore libertà di movimento, seppure all'interno dei limitati confini di un libro.

Offrire percorsi alternativi proprio all'inizio o durante l'avventura riduce la linearità del gamebook, anche perché penalizzare un giocatore per essere uscito fuori dall'unico percorso possibile non è mai una cosa gradita dagli appassionati. Presentare percorsi alternativi rappresenta invece un metodo eccellente per introdurre missioni secondarie e avventure che devino dalla trama principale.
Questo, d'altra parte, può ridurre il numero complessivo dei paragrafi che dovrebbero servire per sviluppare la trama e le sezioni narrative.

Compiuta questa scelta, vi troverete subito di fronte ad un nuovo dilemma: volete inserire finali multipli?
I finali multipli sono un altro sistema che spinge a rigiocare le avventure, rendendole ancora più memorabili. Offrire al lettore qualche conclusione alternativa può diventare immensamente popolare, e alla fin fine fornisce uno stimolo maggiore al giocatore.
Inserire dei finali aggiuntivi vi metterà in grado di offrire qualcosa di più della solita vittoria contro il malvagio mago di turno, fornendo invece eccellenti opportunità di stupire i vostri lettori, creando colpi di scena e tenendo alta la suspence.

Capitolo 2: Parlano gli Autori

Il corvo famiglio dello Stregone[4] è stato di recente inviato nei pericolosi sotterranei e alle maestose torri dei rinomati scrittori Steve Jackson, Ian Livingstone e Jon Green, con una pergamena che ordinava loro di fornire informazioni su come creare capolavori dello stampo de *La Creatura del Male*, *Crypt of the Sorcerer* e *Bloodbones*[5], altrimenti essi sarebbero stati trasformati in dei *flapknot* e mandati a vivere nelle pericolose paludi di Kaylong, nel Chiang Mai occidentale[6]!!

Ecco cosa Steve e Jon ci hanno mandato, mentre per quello che riguarda Ian, sono stato informato che la sua risposta è in viaggio, protetta da uomini nerboruti e ben armati.

Steve: Per prima cosa un breve retroscena. Sapete che molte avventure di *Fighting Fantasy* consistono esattamente di 400 paragrafi. Questa lunghezza standard è stata frutto di una assoluta coincidenza.
Il primo libro, *Lo Stregone della Montagna Infuocata*, è stato scritto metà per uno da me e Ian Livingstone. Ian decise di occuparsi della prima parte, dall'entrata nella Montagna Infuocata fino al fiume. Quest'area era parsa infatti ad entrambi un ottimo punto per dividere le due

---

4 Nella versione originale "The Warlock", ovvero l'autore del testo (NdT).

5 Tutti volumi della collana *Fighting Fantasy*, come molti accenni successivi. Quando presente una edizione italiana, come nel caso delle collane *Librogame* della E ELLE o dei *LibriNostri* del sito Librogame's Land, se ne riporta il titolo italiano (NdT).

6 Regioni dell'Allansia Nord-Occidentale, una delle ambientazioni più comuni delle avventure di *Fighting Fantasy*. Nessun riscontro per i "flapknot" (NdT).

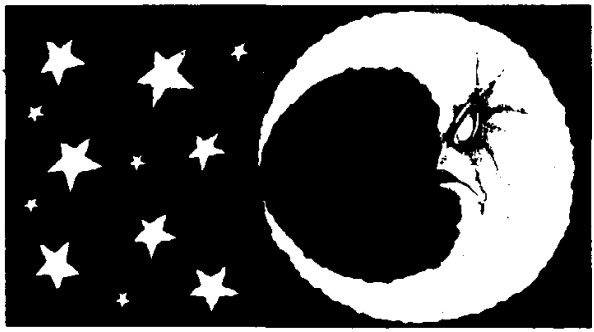
parti della storia e passare di mano la narrazione e Ian mi avvisò che tutti i suoi percorsi terminavano alla sponda meridionale di questo torrente infestato dai piranha. Io ho scritto invece la conclusione dell'avventura, dalla sponda meridionale al labirinto, fino al Drago e all'incontro con lo stesso Zagor.
Naturalmente noi scrivevamo in parallelo e non in serie, e così avevamo in effetti solo una vaga idea di cosa l'altro stesse escogitando, mentre stavamo alle nostre rispettive macchine da scrivere (niente computer o programmi di scrittura allora: il primo volume *Fighting Fantasy* mai scritto al computer fu *Missione Disperata*[7]!). Non aveva infatti alcuna importanza che le due metà venissero compilate indipendentemente l'una dall'altra, a parte per le chiavi e quei pochi oggetti magici che sarebbero stati utilizzati più avanti.
Appena entrambi avemmo concluso la nostra parte, fu necessario mescolare tutti i paragrafi e io fui tanto folle da offrirmi volontario per questo compito.
Incrociare e sistemare la numerazione è stato un vero incubo che ha occupato diverse ore, fino a quando fummo definitivamente soddisfatti e non ci furono più errori. Fu proprio allora che ci rendemmo conto che, per puro caso, il numero totale dei paragrafi era 399!
Così venne aggiunto un paragrafo extra -un paragrafo ingannevole, mi sembra- per portare il totale a 400. Tutto allora era sistemato e ordinato. E questo divenne il "canone". Ci sono alcuni libri che hanno meno di 400 paragrafi, come *I Viaggiatori dello Spazio* e *Freeway*

---

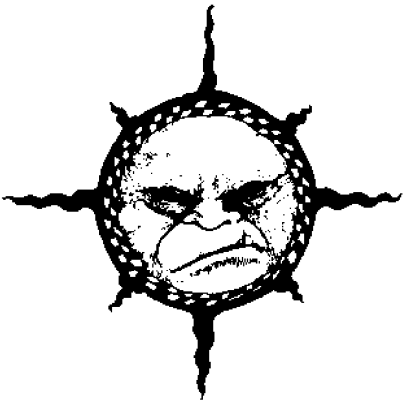
7 *Missione Disperata* non è un gamebook, ma un normale libro fantasy ambientato nell'Allansia, ovvero nella stessa ambientazione di molti gamebook di quegli anni. Scritto da S. Jackson, è datato 1989, mentre il primo gamebook della serie, *Lo Stregone della Montagna Infuocata*, è del 1982 (NdT).

Fighter, e pochi altri che ne hanno di più, come *La Corona dei Re* (in cui mi sono fatto prendere un po' la mano). Ma la maggior parte delle avventure è lunga esattamente 400 paragrafi.

Naturalmente, ogni volume iniziava con un canovaccio originale, proprio come farebbe un normale scrittore cominciando il suo lavoro.
Questa trama generale veniva poi trasferita su un gigantesco foglio di carta -io preferivo i fogli quadrettati- con un cerchio in fondo per l'inizio e un altro in cima per la fine.
Questa era la parte facile. Poi venivano molte ore di brainstorming in solitaria per riempire lo spazio bianco al centro del foglio. Una ad una arrivavano le idee e venivano appuntate su un blocco note. Cercavo sempre di inventare cose nuove ed escogitare delle trovate che non erano state ancora utilizzate nei precedenti gamebook.



Jon: Cominciate le vostre avventure facendovi balenare un'idea, prendendo spunto da qualsiasi cosa: un film, una frase buttata lì o più spesso un'illustrazione. Per esempio la mia avventura *Il Distruttore di Incantesimi* venne fortemente ispirata dalla copertina di *Dungeoneer*[8]. L'immagine del demone mi diede l'idea per il Kurakil (il mostro finale dell'avventura) e tutto il resto fu sviluppato a partire da lì, con una grande influenza, allo stesso tempo, delle mie letture dei casi di Fratello Cadfael[9]. In altri casi ho preso direttamente ispirazione da una particolare ambientazione o da un periodo storico ben preciso (vedi *Curse of the Mummy* con l'Egitto e *Saga of the Stormchaser* con il periodo vichingo e i miti norreni).



[8] *Dungeoneer* è una pubblicazione relativa al gioco di ruolo avanzato di *Fighting Fantasy*. In tutto, comprendendo la versione base e quella avanzata, questo gioco consta di sette titoli (NdT).

[9] Si tratta di una serie di romanzi gialli ambientati nel medioevo inglese, il cui protagonista è un monaco erborista. Non è collegata con il marchio *Fighting Fantasy* (NdT).

Capitolo 3: il Processo di Design

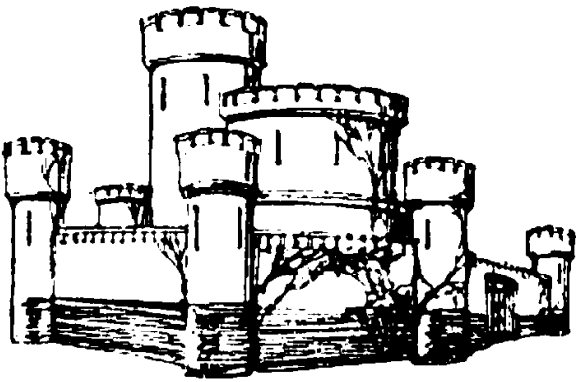
Prima di iniziare a scrivere una qualsiasi avventura dovete fermarvi e decidere diverse cose.

1. Per prima cosa, bisogna scegliere un genere e un'ambientazione; si tratta di una storia di *heroic fantasy* o di fantascienza epica, di un horror o di una vicenda di misteri sovrannaturali o ancora forse di un comune caso di omicidio da risolvere? I gamebook *La Creatura del Male* e *Crypt of the Sorcerer* descrivono minuziosamente il continente di Allansia e toccano eventi e luoghi presenti in titoli precedenti. Questo si è sempre dimostrato incredibilmente popolare nelle avventure di *Fighting Fantasy* e potreste provare a includere piccole citazioni di altri libri, fatti, personaggi o luoghi (come la Montagna Infuocata, Fang e Port Blacksand), per aggiungere atmosfera alla vostra storia. Con questa idea in mente dovete adesso redigere una trama generale. Questo determinerà il contorno generale dell'avventura e il percorso che l'eroe della storia dovrà seguire fino alla fine. Sviluppate con cura le idee della trama e la possibile consecuzione degli eventi. Pensate a come ogni cosa debba accadere all'interno della storia e a come il lettore accoglierà la vostra idea originaria, basandovi sul genere e sull'ambientazione scelte. Molte avventure di appassionati che abbiamo ricevuto spesso derivano da re-interpretazioni dello scrittore su eventi recenti, romanzi, giochi, film, fiction e cartoni animati. Il modo più semplice per creare la trama di un gamebook è quella di dividerla in quattro componenti essenziali:

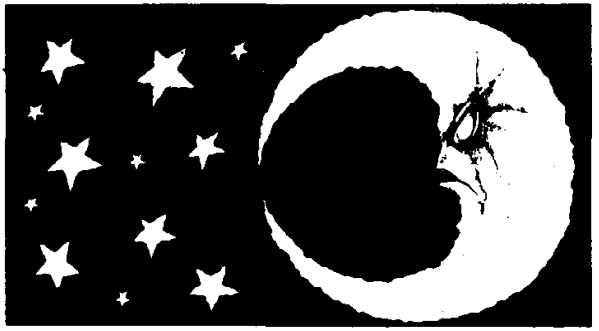
- Antefatto e retroscena
- Partenza e antagonisti
- Eventi durante il viaggio e obiettivo finale
- Raggiungere la conclusione e l'antagonista finale

Per esempio: una piaga inizia a infuriare la città e la campagna di Silverton, e il mago Yaztromo ti invia a indagare. L'eroe scopre fin dall'inizio che un Negromante delle Colline d'Argento ne è la causa e comincia la sua missione dalla Foresta Maledetta. L'esplorazione di questa regione selvaggia comprende rovine abbandonate, boschi, caverne, il villaggio nanico di Mirewater e infine Silverton. L'eroe raggiunge infine le Colline d'Argento, dove sconfigge una congrega di malvagi incantatori e lo stesso crudele Negromante.
Come potete vedere, spezzando l'avventura in ognuna delle sue componenti ci si può concentrare su ciascun elemento alla volta e risparmiare molto tempo. Con un'attenta pianificazione e semplici descrizioni potrete, in questo modo, redigere la trama principale della vostra avventura e la storia che volete raccontare.

2. Usando numerosi appunti potete poi organizzare la struttura vera e propria e il modo in cui essa si sviluppa. Quali eventi accadranno, quali personaggi o mostri diverranno avversari negli incontri, quali ostacoli e oggetti determineranno il percorso da seguire? Buttate giù uno schema generale di tutte le idee che vi sono venute e impiegate un certo periodo di tempo ad esplorarle e migliorarle finché non avrete un'immagine chiara di tutta l'avventura. Non serve, in questa fase, scendere troppo nel dettaglio, ma bisogna comunque decidere su un largo numero di elementi tipici dei gamebook, come spiegato più avanti. Aggiungete qualche sottotrama e dei percorsi multipli. Con una perfetta pianificazione vi potrete insomma rendere conto se ogni cosa che avete pensato si incastra con il resto e se siete riusciti ad evitare gli errori tipici dei gamebook amatoriali, ovvero la presenza di troppi incontri, troppi lanci di dado e troppe morti istantanee (o *istant death*).



3. Dovete ora determinare la lunghezza della storia. Quanti paragrafi avrà il libro? Una tipica avventura di *Fighting Fantasy* avrà 400 paragrafi; comunque, una piccola e divertente missione potrebbe iniziare da 50, da sviluppare in seguito. Questa potrebbe essere una delle sfide più grandi che dovrete fronteggiare come autori di gamebook, poiché molti sentono la necessità di creare quante più scelte possibile per ogni situazione. Anche con 400 paragrafi a disposizione sarete fortemente limitati sul numero dei bivi da concedere ogni volta al giocatore, perciò sarà necessario pianificare accuratamente la struttura dei percorsi per fornire, tra tutte le scelte possibili, solo le più ovvie e le più emozionanti. Una buona regola per gestire queste situazioni è quella di scrivere le scelte iniziali diverse volte e poi giocarle ripetutamente, scegliendo infine quelle più interessanti da leggere.



4. Quanto complessa deve essere l'avventura? Volete riempire i paragrafi della storia con numerosi combattimenti, enigmi, trappole, oggetti da raccogliere, nuove caratteristiche e sottotrame o percorsi paralleli che il vostro eroe può scegliere di seguire?

5. Adesso ampliate quanto fatto al punto 4: iniziate a scrivere l'avventura, cominciando dal paragrafo 1 e dal finale (che potrebbe essere il paragrafo 400, per esempio). Se ci sono più finali alternativi, scriveteli per primi. Una tecnica comune usata in alcuni gamebook della serie *Fighting Fantasy* è quella di nascondere il finale del libro in un paragrafo diverso dal numero 400 (per esempio, *Moonrunner* finisce al paragrafo 99).

Capitolo 4: Gli Elementi di un Gamebook

Prendiamo ora in considerazione tutti gli elementi di un gamebook.

4.1. Percorsi multipli

Nella costruzione di un gamebook, la decisione di creare un avventura *lineare* o *non lineare* è abbastanza complessa.
Come già detto in precedenza, un percorso singolo non stimola a rigiocare il volume una volta che lo si sia terminato, e ripresenta inoltre sempre gli stessi incontri nello stesso ordine ogni volta che lo si legge.
Comunque, i percorsi multipli hanno generato moltissime discussioni sul forum di www.fightingfantasy.com, perché diversi lettori preferiscono nonostante tutto un sistema a *true path*, in cui ogni decisione sbagliata può condurre ad un finale brusco e fallimentare. Altri giocatori preferiscono invece avventure in cui si possano percorrere diverse possibili vie per raggiungere il finale e che si possano rigiocare con soddisfazione molte volte.
Se sceglierete di creare un'avventura con percorsi multipli, una buona idea è di certo quella di inserirne uno o due all'inizio del libro.

4.2. Finali multipli

Il paragrafo finale ottimale per un gamebook della serie *Fighting Fantasy* è generalmente il paragrafo 400, sebbene, come spiegato in precedenza, alcuni volumi nascondano la conclusione dell'avventura all'interno delle pagine, affinché per il lettore sia più difficile imbrogliare. Usare finali alternativi può essere molto stimolante per aumentare la longevità della storia e rendere alcune avventure più memorabili, ma alcuni lettori possono trovarli immensamente irritanti, perché ritengono che in questo modo il libro non abbia un suo "finale ufficiale". Dalle e-mail e dalle discussioni ufficiali del forum di Fighting Fantasy arriva un consenso generale per quei gamebook che offrono finali multipli, ma con la regola che questi non siano in tutto più di tre.

Come già detto, ognuno di essi vi permetterà di offrire qualcosa di più della solita vittoria contro il malvagio mago di turno, e fornirà eccellenti opportunità di sorprendere i vostri lettori. Che ne pensate di un drammatico colpo di scena finale che lasci il lettore inchiodato alla sedia fino alla prossima eccitante avventura?

Un buon metodo per creare finali alternativi prevede comunque la necessità di offrire al lettore un vero e proprio finale ufficiale (che sia il paragrafo 400 o che venga nascosto all'interno del libro), con la conclusione più importante di tutti gli sviluppi della trama e con il piacere e la soddisfazione di aver concluso nel modo migliore la vicenda.

Questo gran finale dovrebbe essere scoperto dopo aver esplorato attentamente i percorsi multipli della storia, aver completato le missioni secondarie (vedi oltre), superato gli incontri e collezionato gli oggetti più importanti.

Gli altri finali offriranno invece minori gradazioni di

vittoria -comunque soddisfacenti- e dovranno tenere conto di percorsi sbagliati, incontri che non sono avvenuti e oggetti mai recuperati.
Night Dragon, *La Spada del Samurai* e *Dead of Night* presentano eccellenti esempi di tali finali.
Quando usati con intelligenza, questi finali offrono insomma l'opportunità di insaporire la trama e offrire al lettore una possibilità di conclusione che sia più ampia della semplice opzione vincere/perdere, vivere/morire.
Per esempio, il finale principale potrebbe condurre l'eroe a sconfiggere l'antagonista della storia e salvare la regione, mentre quello alternativo potrebbe portare allo stesso risultato, ma con il sacrificio e la morte di diversi compagni.

4.3. Missioni secondarie

Inserire missioni secondarie all'interno delle vostre avventure è un'eccellente idea, se desiderate aggiungere maggiore profondità e longevità alla storia. Una semplice *miniquest* fuori dalla trama principale può allargare l'intera prospettiva dell'avventura e contemporaneamente aumentare l'impressione che esistano molte scelte e molti possibili finali a seconda delle azioni compiute. Abbiamo ricevuto diverse e-mail di complimenti per *Knights of Doom*, *Il Signore dei Lich* e *I Guerrieri Ombra*, come per molti altri libri che offrono al lettore eccellenti missioni di contorno.

Per usare efficacemente le *quest* secondarie, iniziate a decidere cosa queste piccole deviazioni possano aggiungere alla trama principale dell'avventura.

La missione secondaria sarà direttamente collegata a quella principale, come per esempio la ricerca di un'antica spada magica di Cutsilver[10] che ucciderà il malvagio mostro finale? Oppure sarà una semplice deviazione in un piccolo villaggio isolato, che introduca alcuni personaggi minori e dia la possibilità di trovare qualche oggetto che aiuti l'eroe?

Una missione direttamente collegata a quella principale offre ai lettori la sensazione di stare volgendo l'avventura nel modo giusto, ed essi capiranno così di aver compiuto un passo avanti verso il proprio obiettivo finale. La missione successiva può trasportarli invece in una situazione di contorno, che renda più realistica l'ambientazione in cui ci si sta muovendo. Per esempio, se state ambientando l'impresa in Allansia, tra le Terre Piatte e le Colline della Pietra di Luna, potreste creare

---

[10] Una antica città in rovina dell'Allansia (NdT).

una missione secondaria in cui un piccolo villaggio è minacciato dai banditi o da una tribù di goblin. In un'avventura di fantascienza, potreste invece fornire al lettore la possibilità di esplorare una stazione orbitante attorno ad un pianeta disabitato, che prima dell'arrivo del protagonista sia stata saccheggiata da un gruppo di feroci razziatori dello spazio.

4.4 Tiri casuali e Morti istantanee

Se avete giocato una qualsiasi avventura di *Fighting Fantasy*, sarete sicuramente incappati in diverse occasioni in cui vi veniva richiesto di effettuare un Tiro Casuale, e cioè un lancio di dadi che non andava confrontato con le vostre caratteristiche. Questi tiri sono degli strumenti che possono essere utilizzati per determinare degli effetti probabilistici o *random* e, se utilizzati con attenzione, tali elementi possono costituire un metodo estremamente buono per ricreare la sensazione della casualità.

Tuttavia, tra tutti gli espedienti usati nei gamebook, questi tiri casuali sono certamente i più impopolari, soprattutto se non utilizzati correttamente.

Molti appassionati della serie rimangono spesso frustrati dalla loro incidenza all'interno delle avventure, specialmente quando viene usato un singolo dado e il risultato possa portare a una Morte istantanea (per esempio, se un risultato di 1-2 o 1-3 con il dado singolo possa provocare una frana o un avvelenamento che uccidono sul colpo il personaggio)

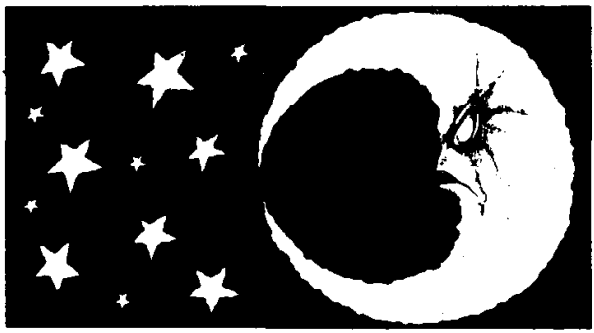
Non è mai consigliabile obbligare ad un tiro casuale che, con una probabilità del 50%, possa portare a una *istant death* di questo genere. Allo stesso modo è assolutamente impopolare utilizzare un eccessivo numero di queste situazioni in una stessa avventura. *Chasms of Malice*, per esempio, viene spesso criticato per il numero eccessivo di questi paragrafi di *istant death* (oltre cinquanta!).

Se visitate il forum di *Fighting Fantasy* potete leggervi un grande numero di post che riguardano gli usi inaccettabili di tale sistema.

Alcuni modi per utilizzare i tiri casuali nelle vostre avventure in maniera meno fastidiosa e più condivisibile sono i seguenti:

- Usate 2d6 invece di 1d6 per generare questi risultati probabilistici.
- Evitate di utilizzare troppi tiri che possano causare delle *istant death*. I tiri casuali dovrebbero essere usati con accortezza e non più di due o tre volte per avventura.
- Fate comprendere al lettore che essi sono veramente casuali e permettetegli di evitarli, utilizzando per esempio l'oggetto, l'indizio o l'incantesimo giusto.
- Se il tiro casuale deve provocare una morte istantanea, fate almeno in modo di renderla divertente con descrizioni di grande atmosfera. Per esempio, invece di scrivere "La tua avventura finisce qui", potete utilizzare un paragrafo di questo tipo: "Appena apri l'involucro di pergamena, un'espressione di orrore sfugge con un singulto dalle tue labbra. Una piaga magica di origine necromantica è stata liberata, e una delle cinque più terribili cause di morte conosciute su Titan si dispiega attorno a te. Appena inspiri l'aria che ti circonda, crolli al suolo paralizzato e devastato da piaghe e vesciche che appaiono rapidamente su tutto il tuo corpo. La tua avventura finisce qui, mentre l'intera Allansia deve ora fronteggiare un'orribile minaccia, mai vista prima. Fine".

- Usate tiri casuali che infliggano una penalità invece della morte. È molto più realistica e facile da digerire di una *istant death* la perdita di Punti Abilità, Resistenza, Fortuna o Forza d'Attacco, o perfino una subdola deviazione che impedirà al lettore di raccogliere un oggetto indispensabile per la missione.
- Cercate di evitare che tiri casuali inseriti all'interno della vostra avventura determino se un lettore possa o meno progredire lungo il percorso principale. Ne *Il Distruttore di Incantesimi* (altrimenti eccellente) in un'occasione il lettore è costretto a lanciare 1d6, e alcuni risultati gli fanno direttamente fallire la missione.



4.5. Tipi di Incontri

Scegliere il tipo di incontri che meglio si addice alla vostra storia è uno degli elementi più difficili da sviluppare in ogni avventura di *Fighting Fantasy* e, per usare questi meccanismi con successo e attirare l'attenzione del lettore, dovrete ricordarvi sempre di impiegare descrizioni vivaci e agganci coloriti.
Esistono diversi tipi di incontri che potete utilizzare nella vostra avventura: Ostacoli, Aiuti e Dilemmi.

Gli **Ostacoli** sono incontri che intralceranno il lettore durante la missione e includono generalmente situazioni che terminano in un combattimento, i temuti tiri per i mostri erranti e tutti i trabocchetti e tranelli tanto comuni in *Fighting Fantasy*. Gli Ostacoli offrono quasi sempre niente di più che un duello mortale o altri eventi spiacevoli che ostacolino gli avventurieri, finendo per ucciderli o riportarli sul percorso principale.

Un **Aiuto** è un incontro nel quale il lettore si trova di fronte a una situazione che offre una pausa della storia. Quasi tutte le Prove di Resistenza, Abilità e Fortuna ricadono in questa categoria e includono per esempio l'opportunità di indagare il cadavere di una creatura che l'eroe ha appena sconfitto o aprire una porta per scoprire cosa vi sia dietro. Quando si presentano queste scelte al lettore, gli si offre l'opportunità di lanciare i dadi e di entrare in azione per ottenere un qualche beneficio senza rischiare di peggiorare la propria situazione. Un Aiuto può consistere anche in situazioni in cui i giocatori possono ottenere delle importanti informazioni, parole in codice e oggetti da utilizzare più avanti durante l'avventura.

I **Dilemmi**, infine, sono tipi di Incontri in cui il lettore è messo di fronte ad una situazione in cui deve compiere delle scelte, tutte con implicazioni e conseguenze che si manifesteranno più avanti lungo il percorso.
Quali siano queste conseguenze potrebbe non essere immediatamente palese, e le ramificazioni generate da questo evento potrebbero propagarsi per tutta la trama (o perfino in un'avventura futura).
Il lettore potrebbe trovarsi di fronte al Dilemma di scegliere tra fare qualcosa di evidentemente giusto e un'azione del tutto sbagliata: per esempio gli può essere chiesto di uccidere un nobile malvagio in cambio di un oggetto indispensabile per concludere l'impresa.
Oppure egli si trova dinnanzi ad un problema del genere: un contadino è stato ucciso nei dintorni della città di Kaad e gli abitanti del suo villaggio credono siano stati i goblin di una certa tribù dei paraggi; i membri del villaggio catturano allora un goblin solitario e, infuriati per l'omicidio, picchiano il goblin e cercano di impiccarlo, ma questi grida di essere innocente e afferma che né lui né gli altri goblin hanno commesso l'assassinio.
Cosa farà il lettore di fronte a tale Dilemma? Lascerà che i contadini uccidano il goblin? Cercherà di schierarsi in difesa della creatura? Suggerirà ai villici di indagare sul delitto prima di prendere una decisione affrettata? Attaccherà la gente e fuggirà col goblin?
Ogni decisione offre un intrigante percorso con diverse possibili conseguenze che possono migliorare una buona trama. Si dovrebbe prevedere a spargere segnali e indizi durante la storia, prima di arrivare al Dilemma, lasciando intravedere le conseguenze di una scelta errata. Alcuni finali alternativi potrebbero sottolineare tali conclusioni con effetti drammatici.
I Dilemmi morali, quando ben usati, vi permetteranno

di creare eventi particolarmente intensi che potrebbero rimanere impressi nel lettore molto tempo dopo che l'avventura è finita. Nel primo esempio presentato, il personaggio che aveva chiesto all'eroe di commettere il delitto potrebbe essere incontrato nuovamente alla fine della storia, rivelandosi un tiranno molto peggiore di quello deposto.

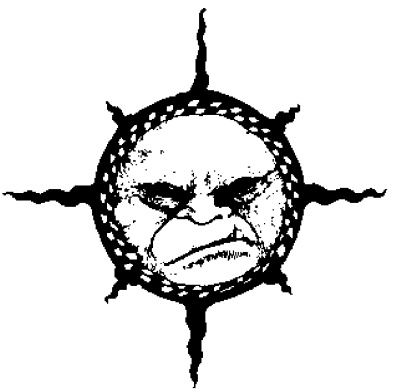
4.6. Struttura degli incontri

E-mail e discussioni sul forum ufficiale di *Fighting Fantasy* ci hanno resi più che consapevoli del fatto che i gamebook più impopolari sono quelli che si focalizzano semplicemente su combattimenti e trappole. Un'avventura con la struttura di un generico *dungeon crawl*, con una lunga serie di stanze da affrontare una dopo l'altra, in cui semplicemente combattere e sventare i trabocchetti (senza contare la raccolta degli oggetti - si veda più avanti), non è mai molto apprezzata.
Per riuscire a ottenere il risultato migliore, dovrete usare gli incontri con parsimonia, assicurandovi che i combattimenti non siano troppo difficili da superare e che non state bombardando il lettore con troppi bonus o penalità (come un -2 alla Forza d'Attacco perché si sta combattendo nell'acqua profonda o in altre situazioni difficili).

Ecco quali sono le regole per ideare con successo dei buoni incontri contro avversari di qualsiasi genere:

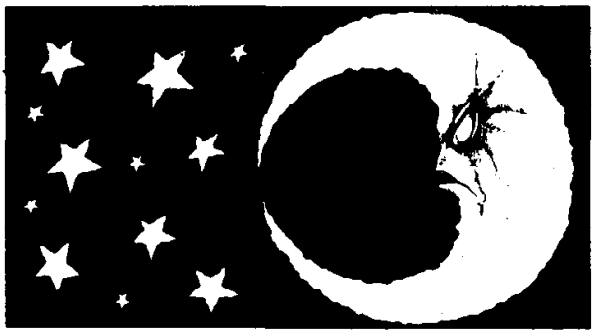
- Quando farete in modo che l'eroe fronteggi un avversario soprannaturale, ferito, ubriaco o disarmato, basterà semplicemente aumentare o ridurre il suo punteggio di Abilità invece di offrire al giocatore troppi bonus o penalità. In ogni caso, bisogna evitare di usare contemporaneamente entrambi i metodi.

- Se l'eroe viene sconfitto durante un combattimento, potreste offrire un qualche altro sistema per continuare l'avventura, ovviamente con le legittime conseguenze. Per esempio: avvisate il lettore che quando la Resistenza dovesse arrivare a 0 deve dirigersi a pagina XXX. A quel paragrafo potrete sorprenderlo rivelandogli che il protagonista è stato trascinato in una cella, una miniera o cose del genere e che gli sia stato dato un sorso di pozione, il minimo necessario per tenerlo in vita. Cosa accade da quel momento in poi dipende da voi! Così è molto diverso dal solito paragrafo "Sei morto!"
- Rendete più piccanti i vostri incontri usando "esche" che attirino l'attenzione del lettore, per esempio spiegandogli che qualcuno sta osservando il suo personaggio da una finestra, o cose di questo tipo. Anche introdurre altri personaggi può far diventare più memorabile la vostra avventura. Molti gamebook ci hanno presentato dei personaggi speciali come Yaztromo, Zharradan Marr, il Conte Reiner Heydrich e i terribili Ganjee, che rimangono impressi nella memoria ben oltre la fine dell'avventura.



- Inserite descrizioni corpose e avvincenti dei mostri e degli avversari, che aggiungano sostanza agli incontri. Spiegate che "l'Orco ha un'armatura piccola o del tutto assente e, a parte un lercio mantello, i suoi abiti sono tutti costituiti da stracci". Descrivete che "il suo corpo ferito e coperto di stracci sporchi di sangue è coperto di segni di frusta e che le sue costole si protendono fuori dalla sua fragile corporatura". Questi elementi aiutano a rendere le vostre creazioni più memorabili e realistiche.
- Un errore molto diffuso negli scrittori dilettanti è quello di includere troppi mostri con Abilità superiore a 9 fin dall'inizio dell'avventura. Dove sia possibile invece, la difficoltà degli incontri andrebbe fatta crescere via via, per creare una tensione sempre maggiore. Gli incontri dovrebbero essere più avvincenti man mano che l'avventura procede, riservando i problemi e gli ostacoli più difficili per il finale, per culminare in una gratificante ed eccitante conclusione. Quando programmate gli incontri da includere in un gamebook cercate di evitare di inserire più di 2 o 3 avversari che abbiano oltre 10 punti di Abilità.
- Se avete inserito dei compagni per il protagonista per aggiungere maggiori dialoghi alla storia, assicuratevi di allontanarli nuovamente ad un certo punto o di metterli in una qualche difficoltà. Usando questo sistema potrete infatti dare al giocatore la possibilità di seguire questi alleati o lasciarli ai propri affari. Questa tecnica offre anche eccellenti opportunità per inserire tradimenti o situazioni similari.
- Nell'incontro con l'antagonista finale della vostra avventura, assicuratevi che ci sia una valida e realistica ragione per i punti deboli che questi possa avere. Se volete includere uno scontro finale assicurate-

vi che sia possibile terminare il libro con una Abilità pari a 9. Un avversario finale con una Abilità maggiore di 12 potrebbe essere difficile da uccidere, a meno che non abbiate incluso nell'avventura un certo numero di potenti artefatti in grado di aiutare l'eroe durante il capitolo finale della sua missione. Una delle battaglie finali più spesso criticate è quella contro Razaak in *Crypt of the Sorcerer*, che possiede 12 punti di Abilità e 20 di Resistenza. Inoltre, quello che rende Razaak un avversario ancora più difficile è che non è possibile perdere contro di lui due attacchi consecutivi, pena la sconfitta istantanea.



4.7. Enigmi e parole d'ordine

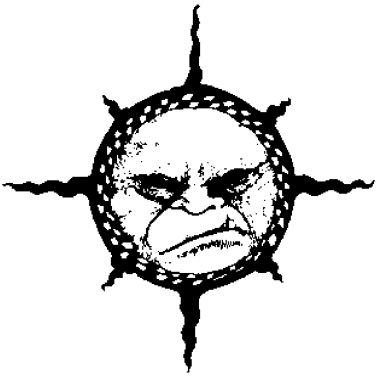
Enigmi e parole d'ordine sono due elementi peculiari delle tradizionali avventure di *Fighting Fantasy*, e ogni avventura che si rispetti presenta almeno qualcuno di questi elementi.

Prima di decidere di usare un qualche enigma o parola d'ordine in una avventura è di vitale importanza che creiate un relativo elemento di mistero e pensiate alle ragioni della loro esistenza. Una lamentela comune su alcuni libri di *Fighting Fantasy* avviene quando bisogna scegliere a caso la giusta parola d'ordine per proseguire la lettura (per esempio *La Rocca del Male*, dove bisogna trovare la parola giusta per ottenere l'accesso alla Torre Nera).
Per rendere le vostre avventure più realistiche, assicuratevi sempre che l'eroe abbia un'idea di quale possa essere la parola d'ordine e sia messo nelle condizioni di indovinarla. A questo si può facilmente provvedere rivelando precedentemente la parola all'eroe e spiegando perché essa sia necessaria. Le parole possono essere poi convertite in numeri e questi, sommati assieme, determinare il paragrafo corretto in cui recarsi.

Parole o frasi in codice sono uno strumento eccellente per assicurarsi che il lettore rimanga concentrato durante un'avventura. Queste parole in codice possono essere usate per tenere traccia di incontri, eventi, progressi particolari o del trascorrere del tempo. Spargere questi codici attraverso un libro costringe il giocatore a raccoglierli oppure a desumerli da vari indizi per poter completare l'avventura.

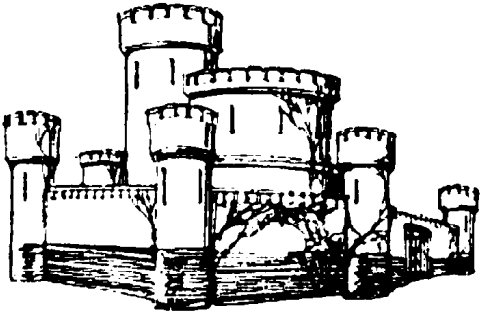
In che modo utilizzarli? Ne *La Creatura del Male* Steve Jackson introdusse un ingegnoso meccanismo che venne poi utilizzato a più non posso nei libri successivi e soprattutto nei più recenti, come in *Bloodbones* di Jonathan Green. Per usare nomi di cose, individui e luoghi incontrati durante una missione, bisogna informare il lettore che deve trasformare ogni lettera di una parola nella cifra numerica corrispondente, per esempio: A=1, B=2, eccetera. Ponendo che il giocatore ha ottenuto un pugnale da un personaggio chiamato "Silva", la parola SILVA può diventare un codice da trasformare nel numero di paragrafo a cui recarsi, in un determinato punto della storia. Con questa logica basta calcolare S=19, I=9, L=12, V=22, A=1 e considerare la somma di tutti i numeri, raggiungendo il paragrafo 63.

Usare questo meccanismo di gioco vi permetterà di evitare che il lettore bari durante la lettura e contemporaneamente costringerà il giocatore a ricordare ogni particolare della vicenda che sta leggendo.



Il sistema potrebbe diventare ancora più complicato se si chiedesse al lettore di aggiungere al numero ottenuto *quel numero scritto sopra l'ascia scoperta in precedenza* oppure, ancora più enigmaticamente, chiedendo al lettore se possiede "la Scia di Fuoco" (*per esempio, a seguito della richiesta di un essere dal linguaggio poco comprensibil*e). Se il lettore ha con sé un ascia con un numero, bisogna prevedere anche che egli possa scoprire che "la Scia di Fuoco" di cui si parla sia in realtà "l'Ascia di Fuoco" in suo possesso. In questo modo egli utilizzerà il numero scritto sopra la sua arma e potrà procedere l'avventura[11].

Infine, uno dei più memorabili di tutti gli enigmi di *Fighting Fantasy* fu il linguaggio speciale utilizzato sempre ne *La Creatura del Male*. Quella che all'inizio poteva sembrare una buffa parlata senza senso, ad un certo punto dell'avventura, una volta compreso quale fosse il giusto "codice di lettura", si trasformava in un linguaggio che era possibile interpretare.



[11] Questo intraducibile gioco di parole si basa sui termini inglesi Sword e Drows (NdT).

4.8. Oggetti

Anche la gestione degli oggetti è un elemento chiave di molti volumi di *Fighting Fantasy* e la loro inclusione offre molte opportunità di introdurre meccanismi come i Pezzi d'Oro, le Provviste, gli Oggetti Magici e perfino gli oggetti del tutto inutili, che servono a sviare l'attenzione da quelli veramente necessari.
Tra tutti gli scrittori di *Fighting Fantasy*, è Ian Livingstone quello che fa il maggior utilizzo dell'inventario e degli oggetti speciali come uno degli elementi principali di molti dei suoi libri, e questo "meccanismo" è facile e comodo da inserire in ogni avventura.
In ogni caso, per usare con successo questi elementi, dovete necessariamente assicurarvi che una missione possa essere completata con anche *uno solo* di diversi oggetti previsti, e non per forza con *tutti quanti*. Ancora più importante è la necessità di non esagerare con questo sistema ed evitare che il lettore trovi oggetti speciali ad ogni incontro, altrimenti l'avventura diventerebbe semplicemente stupida e fastidiosa e si ridurrebbe all'inventario di quello che un avventuriero si porta dietro.

Per rendere l'equipaggiamento importante nelle vostre avventure, assicuratevi per prima cosa di decidere *quali* oggetti inserire e *perché*.
Per esempio, un flauto d'osso scoperto sul corpo di un Orco sconfitto potrebbe servire ad attrarre l'attenzione dei cani quando si attraverserà un trafficato mercato di Port Blacksand.

Quali oggetti saranno funzionali al completamento dell'avventura e quali sono invece delle "false piste"? Quali oggetti porteranno dei vantaggi e quali invece

delle penalità a Forza d'Attacco, Abilità, Resistenza o Fortuna?

Se un oggetto è particolarmente importante (e nasconde un codice), assicuratevi che il lettore sia avvisato correttamente che vi è un numero o un valore associato ad esso. Per esempio, una spada potrebbe essere stampata con un marchio che attesti la sua data di creazione all'anno 283, oppure un grande smeraldo scoperto tra la cenere di un focolare potrebbe avere esattamente 22 facce.

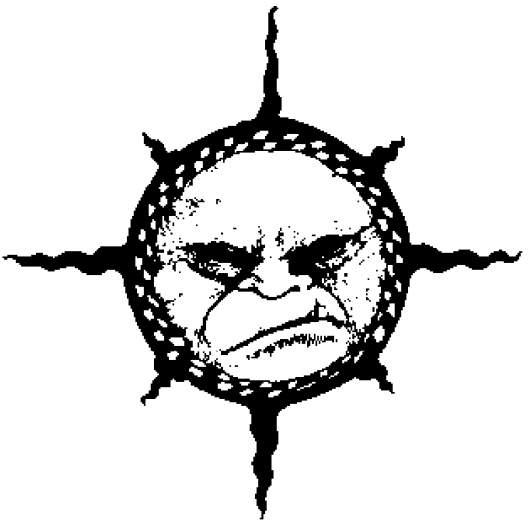
Il numero associato ad un oggetto potrebbe essere usato nelle vostre avventure, come un numero di paragrafo al quale rimandare il lettore quando accade un evento prefissato o quando il suo personaggio compie un gesto ben determinato, o ancora se incontra qualcuno o qualcosa di preciso. Potete anche usare questi valori numerici per far sì che il lettore aggiunga, sottragga o moltiplichi i numeri per ottenere un paragrafo specifico. Per esempio, in un paragrafo l'eroe scopre una piccola chiave d'osso con sopra raffigurato un teschio con quattro denti. Proseguendo l'avventura si incontra una grande porta con sopra uno stipite di ossa lavorate. Il lettore viene informato che per aprire la porta dovrà sottrarre il numero associato alla chiave (4) a 250 e andare al paragrafo corrispondente (246).

Capitolo 5: Atmosfera ed Emozione

Solamente le storie e i racconti migliori sono in grado di indurre delle emozioni in un lettore, e questo è esattamente il risultato a cui ogni scrittore di gamebook aspira. Come fare per riuscirci?

- La cosa principale è quella di evitare di descrivere cosa stia pensando il personaggio guidato dal lettore. Bisogna invece concentrarsi sulle immagini, i suoni, gli odori, le sensazioni tattili e i sapori che il protagonista possa cogliere attraverso i suoi cinque sensi e lasciare correre liberamente l'immaginazione del giocatore.
- Aggiungete elementi drammatici alle vostre avventure, con eventi e ambienti inusuali e particolari. Nulla può battere la potenza pura delle forze naturali, e per questo motivo potete inserire tuoni e fulmini, improvvise inondazioni, tempeste, terremoti, eruzioni, uragani e incendi. Rendete più avvincente un noioso combattimento contro un semplice Orco con la descrizione di una lanterna che cade durante la mischia e si infrange, incendiando la paglia sul pavimento e causando danni ad ogni round per entrambi gli avversari. Fate combattere il vostro eroe con vantaggi o penalità a cavallo, su un tappeto volante, aggrappato a una fune o su una rampa di scale. Ancora più originale sarebbe includere un inseguimento attraverso un mercato gremito, con dei tiri per determinare se l'eroe sbatte contro degli ostacoli.

- Introducete un personaggio nell'avventura che possa assistere il protagonista o aiutarlo fin dall'inizio nella sua missione. L'inserimento di questo personaggio potrebbe permettervi di giocare con la trama, per provocare sensazioni di tristezza o far nascere scenette comiche e offrire opportunità per aggiungere temi come tradimento, lealtà, paranoia, shock, curiosità, passione, desiderio, odio o paura. Per esempio, potreste creare un incontro in cui bisogna cercare di salvare la vita di questo compagno. Questo consente di seguire un percorso di avventura che devii dalla consueta trafila di combattimenti in cui è in ballo la vita del protagonista, e offra l'opportunità di provare la gloria genuina di salvare la vita di un amico da pericoli vari.



- Alimentate la tensione dei giocatori facendoli preoccupare per le conseguenze dei tiri casuali. Fate loro sapere che devono lanciare 2d6 e che il risultato di 10-12 li farà soccombere a una morte orribile. Un tiro ben riuscito ecciterà il giocatore e porterà presumibilmente ad una sensazione di soddisfazione. In alternativa, nascondete i risultati di un particolare evento in un altro paragrafo. Per esempio: "Premi il pulsante e l'aria si riempie del suono di ingranaggi nascosti e meccanismi segreti. Lancia 1d6:
  - ✓ Se il risultato è 1, vai al paragrafo 234 (una lama scende dal soffitto)
  - ✓ Se il risultato è 2, vai al paragrafo 134 (una porta segreta si apre alle spalle dell'eroe)
  - ✓ Se il risultato è 3, vai al paragrafo 98 (il pavimento si apre sotto i piedi dell'eroe)
  - ✓ Se il risultato è 4, vai al paragrafo 100 (appare un piccolo mago)
  - ✓ Se il risultato è 5, vai al paragrafo 321 (appare un mostro errante)
  - ✓ Se il risultato è 6, vai al paragrafo 12 (l'eroe viene trasportato altrove)"
- Non provocate mai la morte di un personaggio senza avere dato prima al giocatore la possibilità di accorgersi di quello che può accadere. Se state escogitando qualche crudele trabocchetto che impalerà, spappolerà, schiaccerà, affetterà o tagliuzzerà il protagonista, permettete al lettore di compiere prima una scelta consapevole. Non accanitevi contro di lui con un "Tira 1d6: se il risultato è 1 vieni impalato da una lancia".

- Appena possibile, durante un'avventura cercate di creare un vero senso di paura e abbassate il più possibile il livello di sicurezza di un giocatore, rendendolo incerto di quello che sta per accadere. Un giocatore che conosce bene *Fighting Fantasy* e le sue regole potrebbe essere impossibile da intimorire, ma un sistema molto efficace per scuotere la sua tranquillità e metterlo di fronte all'incertezza è quello di cambiare le regole dei combattimenti. Considerate questo esempio dal gamebook *L'Isola del Re Lucertola*: il Re Lucertola si blocca immediatamente alla vista della scimmia[12]. Comincia a tremare, la sua fobia nei confronti delle scimmie è evidente. È così terrorizzato che riesce a malapena a sollevare la propria spada di fronte a sé mentre l'eroe avanza verso di lui. Solamente il controllo mentale del Gonchong[13] costringe il Re Lucertola a opporre resistenza. Se il protagonista sa cosa fare, la vittoria nel combattimento permette di tranciare la proboscide del Gonchong e finalmente raggiungere l'ultimo paragrafo dell'avventura; ma consideriamo il seguente paragrafo, che ho modificato personalmente per creare un maggior livello di emozione.

  "Scagli via il crudele Gonchong contro il muro e rimani in piedi al parapetto del bastione, mostrando-

---

[12] Per sconfiggere il mostro finale del gamebook citato ci si può avvantaggiare portando con sé una scimmietta trovata per strada. Un indizio precedente poteva infatti avvertire il protagonista che il Re Lucertola aveva una paura folle di queste creature (NdT).

[13] Il Gonchong è il parassita cerebrale che controlla il Re Lucertola e la vera causa del suo potere. Le istruzioni per sconfiggerlo (ovvero tranciarne la proboscide appena ucciso il suo portatore) provenivano da indizi e informazioni che il protagonista poteva raccogliere lungo il percorso (NdT).

ti ai tuoi uomini. Un grido di gioia si alza dal basso e osservi con soddisfazione mentre sconfiggono facilmente le truppe demoralizzate del Re Lucertola. La battaglia è terminata e la vittoria è vostra. Gli Elfi, i Nani e gli Uomini possono ora tornare alle loro case sulla terraferma e le miniere di schiavi dell'Isola di Fuoco saranno chiuse per sempre. Mungo[14] sarebbe stato orgoglioso di te. Con la battaglia vinta e appena terminata, ti incammini per tornare alla spiaggia. Improvvisamente il Re Lucertola che credevi morto si alza dal pavimento, versando fiotti di sangue dalle sue numerose ferite e dalla bocca crudele. Con i suoi grandi artigli si versa tra le fauci una piccola fiala e osservi stupefatto che le sue ferite letali iniziano a rimarginarsi. Forte della sua rinnovata vitalità, il mostro ruggisce e avanza verso di te. Il risultato della battaglia è incerto e devi combattere di nuovo all'ultimo sangue!"

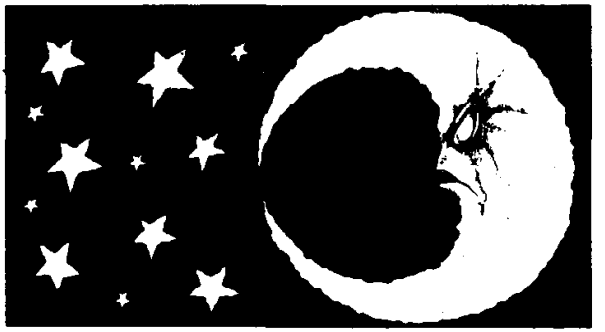
[14] Un personaggio secondario della storia, che muore all'inizio dell'avventura (NdT).

- Inserite ulteriore incertezza in ogni avventura con incantesimi speciali che assorbono le energie, trappole, la Formula di Morte, il Messaggero di Morte[15] e rare pozioni. Questi terribili mali vi permettono di causare danni al protagonista, indebolirlo per un lungo periodo di tempo o prosciugare le sue Abilità, Resistenza e Fortuna. L'insicurezza durerà fino a quando il giocatore crederà che il suo eroe sia afflitto o maledetto in maniera permanente.
- Aggiungete brevi e veloci parti di dialogo.

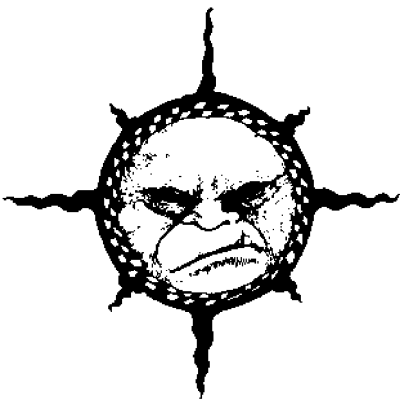
[15] Rispettivamente una potente formula magica e una divinità di morte e devastazione (NdT).

Capitolo 6: Regole

Se avete intenzione di integrare o modificare il regolamento di *Fighting Fantasy*, assicuratevi di spiegare chiaramente al lettore tutte le occasioni in cui gli offrite la possibilità di far crescere i suoi punteggi di Abilità. Fortuna, Resistenza e Forza d'Attacco. Ci sono molti elementi che potete includere in un'avventura per permettere ai protagonisti di accrescere i loro punteggi. Si possono usare pozioni e oggetti rinvenuti nel corso della storia, benedizioni da parte di sacerdoti o divinità, incantesimi effettuati da maghi. Se includete qualcuno di questi sistemi nel vostro gamebook, assicuratevi di aver detto esplicitamente al giocatore quando può o non può aumentare il punteggio Iniziale e quello corrente delle proprie caratteristiche, per non causare confusione.



Un buon metodo per far sì che le vostre avventure appaiano più lunghe è quello di cercare di non sprecare i paragrafi. Piuttosto che usare un paragrafo semplicemente per Tentare la Fortuna e poi indirizzare il lettore ad altri paragrafi in cui scoprire cosa è accaduto, potete inserire i risultati del tiro, buoni o brutti, nello stesso paragrafo del lancio dei dadi.
Per esempio, ne *La Foresta Maledetta* venite informati che l'eroe trattiene il respiro e fruga nel suo zaino, cercando freneticamente dei filtri nasali. Bisogna Tentare la Fortuna. Se il protagonista è fortunato trova quello che cerca e li infila nelle narici, andando al paragrafo 183. Se invece è sfortunato, non riesce a trovarli abbastanza velocemente ed è costretto ad inalare un gas velenoso, andando al 44.
Usate questa tecnica più spesso possibile, creando l'illusione di concedere molte scelte ad ogni paragrafo e lasciando spazio maggiore per gli altri elementi del gamebook spiegati in precedenza.



Un'altra opzione per rendere unica la vostra avventura è quella di aggiungere nuove caratteristiche accanto alle fondamentali Abilità, Resistenza e Fortuna. Molti gamebook hanno introdotto caratteristiche aggiuntive come: Malvagità[16], Paura[17], Fede[18], Onore[19], Nemesi[20], Fama[21], Magia[22], Veleno[23], Coraggio[24], Tempo[25], Forza di Volontà[26] e così via.

Per esempio, *Beneath Nightmare Castle* di Peter Darvill-Evans utilizza una nuova caratteristica detta "Forza di Volontà", che funziona esattamente come la Fortuna. Tuttavia, se la Forza di Volontà scende oltre i 6 punti in un qualsiasi momento dell'avventura e si fallisce ulteriormente una prova, il personaggio perde completamente la sua sanità mentale e l'avventura è fallita.

---

16 *Dead of Night* (NdT).

17 *La Casa Infernale* e *Star Strider*, nei quali il funzionamento è comunque diverso (NdT).

18 *La Cripta del Vampiro* e la sua continuazione, *Revenge of the Vampire*, ma anche *Il Distruttore di Incantesimi*, in cui però il funzionamento si discosta da quello degli altri due (NdT).

19 *Missione per un Samurai*, *Tower of Destruction*, *Night Dragon*, *Knights of Doom*, nei quali il funzionamento è diverso (NdT).

20 *Night Dragon* (NdT).

21 *Master of Chaos* (NdT).

22 *La Rocca del Male* e *Sfida per il Trono - Il Libro del Mago*, nei quali il funzionamento è comunque diverso. Il sistema utilizzato nel primo dei due titoli è stato adottato come sistema ufficiale della magia nel Gioco di Ruolo Introduttivo di Fighting Fantasy (NdT).

23 *Daggers of Darkness* e *Curse of the Mummy* (NdT).

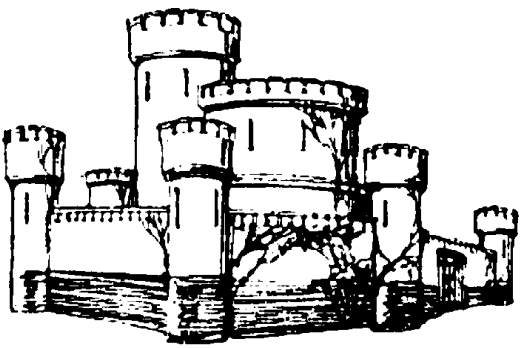
24 *Il Signore dei Lich* (Ndt).

25 *Il Covo dei Pirati*, *Star Strider*, *Slaves of the Abyss*, *Fangs of Fury*, *Tower of Destruction*, *Siege of Sardath*, *Night Dragon*, *Knights of Doom*, *Bloodbones* (NdT).

26 *Beneath Nightmare Castle* (NdT).

Ne *Il Signore dei Lich* di Dave Morris e Jamie Thompson, una caratteristica detta Allarme è utilizzata per determinare quanto il protagonista desta l'attenzione delle sentinelle non morte della Fortezza del Signore dei Lich. Quando l'avventura inizia questo valore è pari a zero, per poi crescere e decrescere man mano.

Un'altra opzione è l'inclusione di talenti speciali o di Incantesimi. Keith Martin e Stephen Hand hanno incluso alcune di queste opzioni in diverse avventure di *Fighting Fantasy*. Per esempio in *Moonrunner* di Stephen Hand si può scegliere tra una gamma di nove talenti, e altrettanti sono quelli presenti in *Knights of Doom* di Jon Green, il che rende le avventure più interessanti.
Sebbene questa dei talenti speciali sia un'opzione molto gradita e popolare, bisogna prestare attenzione a consentire sempre al lettore di terminare l'avventura con qualsiasi abilità abbia scelto, altrimenti la scelta iniziale può rendere addirittura peggiore l'avventura. Che soddisfazione si può avere, se la scelta iniziale di un talento impedisce di completare la missione?



Capitolo 7: Il processo di design in atto

Sentiamo di nuovo Steve Jackson e Jon Green, sul modo in cui essi creano le loro avventure.

Steve: Nei primi libri che ho scritto usavo molto spesso tipiche creature fantasy come Orchi, Goblin, Elfi, Ragni Giganti, Troll e simili. Molti di questi esseri ordinari sono serviti a due scopi. Per prima cosa, presentavano una facile combinazione di Abilità e Resistenza da usare per i combattimenti. Secondo, essi fornivano agli illustratori l'opportunità di essere creativi. Ma ho sempre pensato che questi mostri possano diventare un po' monotoni, senza un'opportuna "shakerata". È molto meglio avere qualche nuova creatura dall'aspetto particolare, come, per esempio, i Jib Jib che appaiono in *Sortilegio*. Queste creature sono in grado di lanciare terribili ruggiti e sembrano essere immensi e feroci. Ascoltando il furibondo ruggito di uno di essi, il lettore può essere tentato di fuggire, ma alla fine il Jib Jib appare semplicemente come una piccola bestia dalla bocca immensa, in grado di causare danni molto limitati.
In ogni caso, il proprio blocco degli appunti andrebbe riempito gradualmente con un assortimento casuale di tutte le idee che possono rendere le cose più interessanti: non solamente mostri, ma anche personaggi, trabocchetti e perfino giochi, d'azzardo e non. Con circa una trentina di elementi di questo genere a disposizione, si trasferisce tutto ad un foglio di carta millimetrata, in una specie di percorso mappato. Il diagramma del gamebook comincia così a prendere corpo.

Questo diagramma ha come riferimento finale l'ultimo paragrafo, che dovrebbe essere tra i primi a venire compilato. Buttare giù tutti i paragrafi è naturalmente la parte che occupa più tempo dell'intero progetto. Potrebbero volerci dalle 5 settimane (come per *La Rocca del Male*) ai 9 Mesi (come per *La Corona dei Re*).

Inoltre, per rimanere vincolati allo standard già impostato di 400 paragrafi, diventava inevitabilmente difficile riuscire a gestire la quantità delle cose da scrivere. In funzione di ciò, il vero segreto era per me quello di preparare per prima cosa l'inizio dell'avventura (diciamo i primi 3 o 4 incontri) e subito dopo passare al finale. Dopo che l'inizio e la conclusione erano stati scritti, le parti centrali potevano infatti essere espanse o contratte per rimanere nell'obiettivo dei 400 paragrafi.
C'era anche un altra ragione per cui io preferivo scrivere da subito l'inizio e la fine. La tensione crescente deve essere l'elemento principale dell'avventura. Si tratta di una regola elementare dei romanzi. Ma se la conclusione viene scritta mentre si avvicina la scadenza di pubblicazione, potrebbe sorgere un senso di fretta e urgenza troppo pressante, che finirebbero per causare una resa del finale frettolosa e priva di tensione.
Così io evitavo il problema scrivendo sempre il finale verso l'inizio del lavoro. Se diventava necessario scrivere più frettolosamente delle parti, allora quelle sarebbero state le sezioni centrali, che molti lettori non avrebbero nemmeno letto!

Dopo che il testo veniva completato, i paragrafi numerici erano distribuiti casualmente. Ian e io avevamo due approcci diversi al problema, e probabilmente il suo era il migliore. Ian era solito usare una scheda con i numeri

1-400 scritti sopra. Man mano che scriveva un paragrafo, prendeva un numero dalla scheda e lo tagliava. Così, appena tutti i 400 numeri erano stati sistemati, il libro era terminato.
Io usavo invece un sistema alfanumerico. Ad ognuno dei (diciamo) 30 incontri principali veniva assegnato un numero tra 1 e 30. Quando organizzavo la struttura di un incontro, tutti i sotto-paragrafi collegati ricevevano ciascuno delle lettere.
Per esempio, diciamo che 15A era l'inizio dell'incontro con i Ganjees. Da quel punto avrebbero potuto esserci varie scelte e ad ogni scelta sarebbe stata attribuita un'altra lettera, diciamo 15B, C o D. C'erano ulteriori sotto-paragrafi oltre questi e qualche volta mi rendevo conto che stavo creando paragrafi come "25C (iii) a". Sicuramente molto confusionario per un osservatore esterno, ma io sapevo sempre cosa stavo facendo. Mi piaceva questo metodo perché, mentre il libro veniva scritto, io potevo ad ogni istante rendermi conto al volo del paragrafo da cui si stava provenendo ("*se proviene da 15-qualcosa, sicuramente si è appena usciti dall'incontro coi Ganjees*" e così via..). Ma lo svantaggio consisteva nel fatto che dovevo continuamente rinumerare ogni cosa in una fase successiva. Inoltre non potevo rendermi conto ad ogni istante di quanti paragrafi avessi scritto. Alla fine questo mio metodo mi ha costretto ad abbandonare il modello dei 400 paragrafi standard. Solo *Lo Stregone della Montagna Infuocata*, *La Rocca del Male* e *La Casa Infernale* ne avevano esattamente 400.
Il mio processo di rinumerazione era la parte più noiosa dello scrivere il libro. Io usavo due fogli di carta: uno con sopra l'elenco dei numeri 1-400 e l'altro con una lista dei miei paragrafi alfanumerici. Era quindi neces-

sario in un secondo momento incrociare questi dati e rimpiazzare ogni paragrafo alfanumerico con un paragrafo di matrice 1-400. Per tutto il tempo in cui questo veniva fatto, bisognava anche ricordare che i paragrafi da accompagnare con una illustrazione dovevano essere opportunamente distanziati, altrimenti si rischiava di avere due paragrafi illustrati nella stessa pagina. E una volta che gli ultimi rimandi erano stati piazzati, c'era forse un'altra settimana di lavoro per controllare e ricontrollare che tutti i collegamenti tra i paragrafi fossero combinati correttamente tra loro.

Infine, dopo settimane di lavoro, il testo sarebbe stato pronto per essere spedito all'editore. Ma tra la spedizione e la pubblicazione c'era altro lavoro da fare. In quel periodo, il testo dattiloscritto dell'autore sarebbe stato riscritto da un professionista, generando lunghe pagine di testo chiamate “bozze”, che dovevano poi essere ricontrollate per errori di scrittura e numerazione.

Alla fine di questo lavoro, sarebbero arrivate le “prove di pagina”, in cui tutto il testo e le illustrazioni venivano definitivamente approntate nella versione conclusiva, per essere poi stampate così come appaiono oggi nei libri.

Jon: Ho scritto tutti i miei gamebook originali a mano e poi ho rinumerato i paragrafi prima di ricopiarli col programma di scrittura di un vecchio Amstrad, nell'ordine in cui sarebbero apparsi una volta stampati (uno di essi addirittura con il testo bianco crema su sfondo nero!). Per la ricopiatura di *Bloodbones* ho usato Word e probabilmente farò così d'ora in poi, se dovesse esserci la possibilità di scrivere altri gamebook. Nell'escogitare gli incontri mi affido molto all'ambientazione e alle idee che mi vengono a partire da quel calderone di fonti che ho assorbito negli anni (film, libri, storia e così via). Quando ho scritto le mie avventure, ho sempre cercato di creare approssimativamente 20 incontri, che coprissero circa 20 paragrafi ciascuno, fino ad avere 400 paragrafi in totale. Come diversi lettori hanno commentato in passato, le mie avventure impongono sempre al giocatore di visitare quasi tutte le locazioni previste, per provare il giusto percorso ideato. Con il senno di poi maturato in dieci anni, penso che questa sia una velata forma di critica. Se avessi voluto scrivere un'avventura completamente nuova, avrei dovuto cambiare questo elemento.
Un buon esempio è il prossimo[27] *Bloodbones*.

---

[27] L'aggettivo forthcoming indica come questo contributo di Jon Green sia anteriore alla pubblicazione del suddetto libro, che, atteso per anni come 60° della serie regolare, è stato poi stampato nel 2006 come 26° volume dell'edizione della Wizard Books (NdT).

Capitolo 8: Come testare le avventure?

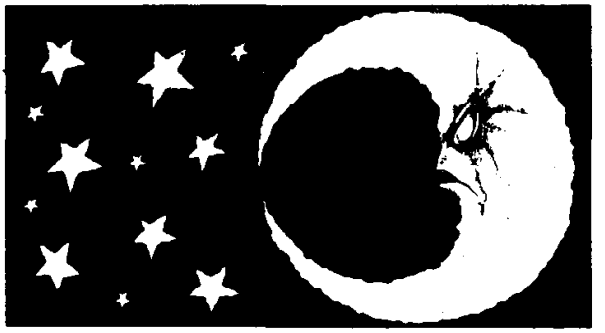
Abbiamo già detto come la cosa migliore da fare per pianificare accuratamente la struttura dei percorsi sia quella di scrivere le scelte iniziali e poi giocarle ripetutamente, scegliendo infine quelle più interessanti da leggere. Sentiamo un ultimo parere di Jon[28].

Jon: Cercate di fare in modo che nel libro ci sia per il protagonista un equilibrio tra le opportunità di recuperare punti delle caratteristiche e quelle di perderle. So di essere stato criticato in passato per aver piazzato molti potenti avversari nelle mie avventure, ma negli stessi libri c'era anche abbondanza di opportunità per accumulare oggetti e abilità che potevano conferire dei vantaggi. Comunque, penso di aver ottimizzato questo aspetto in *Bloodbones*.

[28] Quest'ultima frase è un mio inserto. In realtà il capitolo iniziava con una sezione copiata interamente da un altro paragrafo, che ho abbreviato e fatto introdurre dalla frase "Abbiamo già detto come..". Seguiva poi una copia esatta del contributo di Steve Jackson del capitolo precedente. Infine veniva il contributo di Jon, in questo caso originale e riportato integralmente (NdT).

Spero che abbiate trovato questo articolo utile e che possiate sfruttare queste informazioni per realizzare delle divertenti avventure amatoriali.

Potete mandare le vostre impressioni e giudizi all'indirizzo dave@fightingfantasygamebooks.com
oppure discuterne con noi al forum di *Librogame's Land*.



GUIDA ALLA SCRITTURA

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

In questo libro il protagonista sei tu. Avete sempre desiderato di scrivere un'avventura di Fighting Fantasy? Questo esclusivo articolo scritto dall'editore del sito www.fightingfantasy.com vi rivelerà i più grandi segreti del lavoro di ideazione, scrittura e playtesting di avventure amatoriali di questo tipo. Ecco molti dei trucchi più segreti dei gamebook Fighting Fantasy, presentati assieme all'esperienza di Steve Jackson, Ian Livingstone e Jon Green su come essi hanno costruito le proprie opere.

http://www.librogame.net

dimensione avventura

librogame'sLAND

libriNOSTRI